N-ZONE

N-ZONE SPECIAL 05/04

MIT DOPPEL-A3-POSTER!

METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES

ALLES WISSENSWERTE ZU SNAKES ERSTEM GAMECUBE-ABENTEUER

Mit Infos zu den Charakteren und Waffen, Entwickler-Interviews, Vergleich zum Original und Gewinnspiel!

N-ZONE-Special 05/04

Metal Gear Solid
The Twin Snakes

Hiermit können wir euch ein ganz besonderes Bonbon bieten: ein 28 Seiten umfassendes Extraheft zu *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. Wir entführen euch in die Welt des kultigen Stealth-Action-Abenteuers, welches im Jahr 1999 erstmals auf der PSone veröffentlicht wurde. Nun bringt uns Konami ein komplett überarbeitetes Remake. Verantwortlich für die Programmierung zeichnet dabei die *Eternal Darkness*-Entwicklerschmiede Silicon Knights. Wir sagen euch, wie der Titel im Vergleich zum PlayStation-Original abschneidet, wie er sich spielt und welche Charaktere und Waffen euch erwarten. Darüber hinaus können wir euch noch ein geniales Poster sowie zwei tolle Interviews mit den Entwicklern präsentieren. Wir wünschen euch viel Spaß beim Schmökern!

Eure N-ZONE-Redaktion

INHALT

Das Spiel:
04 Story
06 Die Charaktere
10 Das Gameplay
18 Waffen & Ausrüstung
20 Original vs. Remake

Hintergrund-Infos:
22 Interview mit Silicon Knights
23 Interview mit Konami
24 Alle Metal-Gear-Spiele im Überblick

Special:
Poster

ABGELENKT **Udo und Fabian gucken fröhlich in die Kamera, während Snake nur Augen für Kerstin hat.**

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de,
Internet: www.n-zone.de
Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)
Leitender Redakteur:
Fabian Sluga
Redaktion: Kerstin Springer, Udo Crnjak
Bildredaktion:
Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Textchefin: Margit Koch-Weiß
Stellvertretende Textchefin:
Claudia Brose
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Layout: Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki

Urheberrecht: Alle in der N-ZONE-Sonderbeilage veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Metal Gear Solid
Eine Geschichte voller Intrigen

Die drohende **Zerstörung der Menschheit**, korrupte Militärregimes oder alles vernichtende Superwaffen gibt es nicht erst seit The Twin Snakes.

Konami hat mit *Metal Gear Solid* eine Spieleserie erschaffen, die bis heute zu den erfolgreichsten überhaupt zählt. Möglich wurde das allerdings nur durch das innovative Wirken eines Mannes, der 1986 als Game Planer die japanische Entwicklerfirma verstärkte. Die Rede ist natürlich von „Mr. Metal Gear" schlechthin, Hideo Kojima. Nach nur einem Jahr Firmenzugehörigkeit wurde sein Werk *Metal Gear* auf dem MSX2 Home Computer veröffentlicht und schlug ein wie eine Bombe. Das erste Mal in der noch jungen Geschichte der Videospiele wurde vom Spieler taktisches und unauffälliges Vorgehen verlangt. Hirnloses Drauflosstürmen und Ballern war zum Scheitern verurteilt.

FOLGENSCHWERER ANFANG

Die Ereignisse des ersten Teils finden im Jahre 1995 statt. Die Militärs verschiedener Länder verfügen über atomare Waffen und sind nicht bereit abzurüsten. Inmitten dieser angespannten Atmosphäre besetzt eine terroristische Gruppierung eine Festung in Südafrika, die unter dem Namen „Outer Heaven" bekannt ist. Ein Mitglied der Spezialeinheit FOXHOUND (Gray Fox) wird dort eingeschleust, um den Grund für die Besetzung herauszufinden. Nach der kurzen, aber rätselhaften Nachricht „Metal Gear" bricht der Kontakt zu ihm ab. Das ist der Zeitpunkt, an dem ein weiterer FOXHOUND-Agent auf den Plan gerufen wird – Solid Snake. Er soll nicht nur seinen Mentor Gray Fox retten, sondern auch herausfinden, was es mit „Metal Gear" auf sich hat. Nachdem er seinen Kollegen gefunden hat, erfährt Solid Snake, dass Metal Gear ein mit atomaren Sprengköpfen bestückter, zweibeiniger Panzer ist, der einen Atomschlag von jedem beliebigen Ort aus durchführen kann.

AM RANDE DER VERNICHTUNG

Was Solid Snake nach der Zerstörung des Panzers erlebt, schockiert ihn unheimlich. Der Mann, der für alle Ereignisse in Outer Heaven die Verantwortung trägt, ist Big Boss, der Befehlshaber von FOXHOUND. In einem erbitterten Zweikampf geht Solid als Sieger hervor und hat somit die Welt gerettet. Vier Jahre später haben die atomaren Supermächte die Abrüstung ihrer

SOLID SNAKE Nur ein Mann kann die Welt vor der Bedrohung durch Terroristen bewahren. Schon mehrmals bewies er seine Qualitäten.

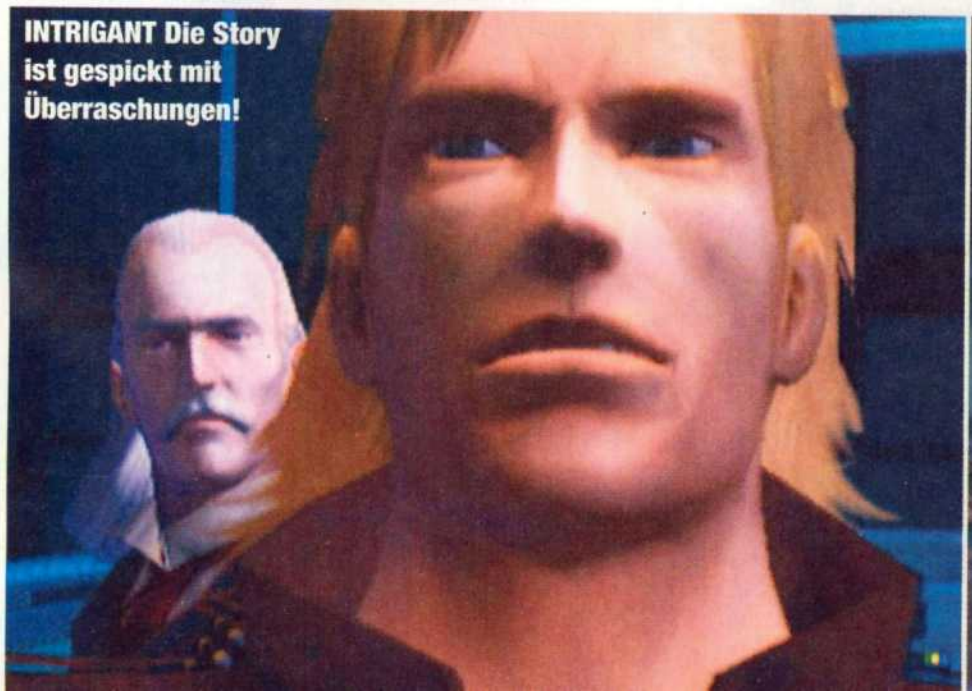
GEFÄHRLICH Während seiner Mission trifft Solid Snake auf allerlei mysteriöse Feinde, wie diesen gefährlichen Ninja. Wer ist das nur?

Atomwaffen eingeleitet und eine Friedensphase steht endlich bevor. Die Armee eines kleinen Landes im Nahen Osten namens Sansibar hält von diesen pazifistischen Vorhaben gar nichts und überfällt die Atommülldeponien größerer Nationen. Zudem erlebt die Welt in dieser diplomatischen Phase aufgrund der schlechter werdenden Ölversorgung eine Energiekrise. Dr. Kio Marv entwickelt einen Mikroorganismus (OILIX), der es ermöglicht, Rohöl zu raffinieren. Die militanten Streitmächte Sansibars entführen kurzerhand Dr. Kio Marv, um OILIX für ihre eigenen Zwecke zu missbrauchen. Somit haben sie nicht nur eine schier unerschöpfliche Energiequelle, sondern auch massig Atomwaffen in ihrem Besitz, die sie mithilfe eines neuen Metal-Gear-Panzers auch einsetzen wollen. Roy Campbell, der neue Leiter von FOXHOUND, bittet Solid Snake um Hilfe. Er schafft es schließlich, im Alleingang ins Herz von Sansibar vorzudringen, nur um festzustellen, dass er wieder einmal von FOXHOUND verraten wurde: Gray Fox ist der Führer der sansibarischen Söldnertruppen und Big Boss der Gründer von Sansibar.

DIE RUHE VOR DEM STURM

Solid besiegt seinen ehemaligen Kameraden und tötet Big Boss auf dem Schlachtfeld – die Welt wurde erneut vor der atomaren Vernichtung gerettet. Nach den traumatischen Erlebnissen zieht sich Solid Snake in die arktische Einöde zurück. Doch seine Vergangenheit holt ihn ein: Roy Campbell stattet ihm sechs Jahre nach den Sansibar-Unruhen erneut einen Besuch ab. Der Grund: In der atomaren Waffenvernichtungsanlage auf Shadow Moses Island im Fox-Archipel in Alaska, wo die Spezialeinheit FOXHOUND ausgebildet wird, rebellierten plötzlich die Soldaten unter der Leitung von Liquid Snake und forderten die Herausgabe der sterblichen Überreste von Big Boss. Falls die Regierung dieser Forderung nicht nachkommt, drohen sie eine Atomwaffe zu zünden. Das kann natürlich nicht zugelassen werden – nun muss Solid Snake erneut ran und den Terroristen das Handwerk legen. Er muss nicht nur herausfinden, ob diese wirklich in der Lage sind, eine Atomwaffe zu zünden, sondern sie auch daran hindern, falls sie wirklich die Möglichkeit dazu haben. Zusätzlich muss er den DARPA-Chef Donald Anderson und den Präsidenten von ArmsTech Kenneth Baker, die beide als Geiseln gehalten werden, retten. Für die Erledigung dieses Auftrages hat Solid Snake gerade mal 24 Stunden Zeit. Der Spieler wird Stück für Stück in eine Geschichte aus Verrat, Intrigen und schrecklichen Enthüllungen gezogen, die es in diesem Maß noch in keinem Videospiel gab. Was hat es mit Solids Namensvetter Liquid Snake auf sich? Bekommt er es vielleicht wieder mit alten Bekannten zu tun? Die Beantwortung dieser Fragen erlebt man in *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* – oder kommen noch weitere hinzu?

UDO CRNJAK



INTRIGANT Die Story ist gespickt mit Überraschungen!

TRAGISCH Sollten die Terroristen ihre Drohung wahr machen, wird die Zerstörung gigantisch sein.

Charaktere

Hier stellen wir euch alle Charaktere vor, die im Spiel vorkommen. Keine Sorge, **welche Rolle sie übernehmen**, das dürft ihr selbst herausfinden.

Die guten Jungs

SOLID SNAKE

Solid Snake ist ein Mann, der über eine hohe Intelligenz und überdurchschnittliche körperliche Fitness verfügt. Er hat durch seine Einsätze in der Vergangenheit den formidablen Ruf der Eliteeinheit FOXHOUND mitbegründet. Nach dem Outer-Heaven-Zwischenfall führte er diverse Aufträge für die CIA durch, bis sich seine Vorstellungen von denen seines Arbeitgebers zu sehr unterschieden. Danach war er einige Jahre als Söldner tätig, bevor er sich in die kanadische Wildnis zurückzog, um sich dort selbst zu finden. Roy Campbell bat ihn jedoch, die Sansibar-Affäre aufzuklären, was Solid Snake auch gelang. Allerdings setzten ihm die Kämpfe mit Gray Fox und Big Boss psychisch sehr zu. Anschließend zog er sich in das Twin-Lakes-Gebiet in Alaska zurück, wo er seitdem versucht, seine psychische Labilität unter Kontrolle zu bekommen. Doch die aktuellen Ereignisse sorgen dafür, dass er wieder in den Kampf ziehen muss. Und zwar auf Shadow Moses Island.

MERYL SILVERBURGH

Die Nichte des Einsatzleiters Roy Campbell verfügt über beachtliche Nahkampf-Techniken, die sie sich bei ihrer Ausbildung in der Armee angeeignet hat. Meryl wollte schon von klein auf Soldat werden und hat sehr früh angefangen, dieses Ziel fest ins Auge zu fassen. Bisher hatte sie allerdings noch keine Möglichkeit, sich im Ernstfall zu behaupten. Der Zwischenfall auf Shadow Moses Island zwingt sie jedoch dazu, ihre ersten Erfahrungen im Kampf zu sammeln. Sie macht verhältnismäßig früh die Bekanntschaft mit Solid Snake, der sich ihr gegenüber zunächst relativ kühl verhält. Vielleicht ändert sich das im Verlauf des Spiels …

ROY CAMPBELL

Roy Campbell trat nach den Ereignissen in Outer Heaven die Nachfolge von Big Boss als Kommandeur der Eliteeinheit FOXHOUND an. Er stand Solid Snake bei den Sansibar-Unruhen als Einsatzleiter zur Seite und half ihm dabei, die schrecklichen Erfahrungen zu verarbeiten. Mittlerweile hat er den aktiven Dienst quittiert, wird allerdings aufgrund seiner immensen Erfahrung und seiner überragenden Strategiefähigkeiten bei besonderen Krisensituationen zu Hilfe gerufen. Der Terrorakt auf Shadow Moses Island ist eine dieser Situationen und Roy schafft es, Solid Snake zu diesem riskanten Unterfangen zu überreden. Hat er wirklich die absolute Kontrolle über die Mission oder ist er nur eine Marionette in einem politischen Schachspiel?

HAL EMMERICH

Der eingefleischte Anime-Fan, auch unter dem Spitznamen Otacon bekannt, ist ein wissenschaftliches Genie. Während er an einem Programm zur Beseitigung des „Millennium-Bug" arbeitete, wurde ihm der Doktortitel verliehen. Hal konnte den globalen Computersystem-Zusammensturz zum Jahreswechsel 2000 verhindern und wurde für diese Leistung weltberühmt. Während dieser Zeit entdeckte er seine Leidenschaft für die Robotik. Das FBI konnte ihn für die Arbeit an seiner technischen Forschungsstelle verpflichten. Doch eines Tages wurde er aufgrund von Hacker-Angriffen entlassen. Seit diesem Zeitpunkt arbeitet er für ArmsTech Inc. an einem großen Projekt. Doch wie sieht seine wissenschaftliche Arbeit in dem Konzern wirklich aus?

NAOMI HUNTER

Sie ist die Chefmedizinerin des von Colonel Campbell geleiteten Unterstützungsteams für Solid Snake. Nach ihrem Schulabschluss ging Naomi zur Polizei von Tokio, um dort im wissenschaftlichen Labor als DNS-Testerin zu arbeiten. Ihr Weg führte sie danach allerdings nach Amerika, wo sie bei Advanced Technical Genetic Corporation (ATGC) durch ihre herausragenden Leistungen die Genforschung revolutionierte. Sie ist für die gentechnische Aufrüstung und Kontrolle der Eliteeinheit FOXHOUND zuständig und versorgt Solid mit medizinischen Daten.

DONALD ANDERSON

Nach mehr als zehn Jahren bei der CIA hat er nun seinen Platz bei der Defence Advanced Research Projects Agency (DARPA) eingenommen. Zu Zeiten des kalten Krieges setzte er sich stark für die nukleare Abschreckung ein. Doch wie lässt sich seine Anwesenheit auf Shadow Moses Island erklären?

KENNETH BAKER

Der Präsident der Firma ArmsTech Inc. wird – genau wie der DARPA-Chief – auf Shadow Moses Island als Geisel gefangen gehalten. Seine Firma ist der Hauptlieferant modernster Waffensysteme und Rüstungstechnologie. Wie lässt es sich erklären, dass sich Donald Anderson und er zur gleichen Zeit auf Shadow Moses Island befinden?

MEI LING

Die zierliche Chinesin war während ihres Studiums am Massachusetts Institute of Technology (MIT) maßgeblich an der Entwicklung des Soliton-Radar- und Codec-Funk-Systems beteiligt. Während Solid Snakes Einsatz ist sie für den Radar und das Codec sowie für die Sicherung der Spielstände verantwortlich.

NASTASHA ROMANENKO

Die gebürtige Ukrainerin ist im Alter von zehn Jahren in die USA ausgewandert. Sie war an diversen Atomkraft- und Atomwaffenprojekten der höchsten Sicherheitsstufe beteiligt. Sie unterstützt Solid Snake, indem sie ihm Informationen über die auf Shadow Moses Island gelagerten Atomsprengköpfe liefert.

MASTER MILLER

Er machte sich in der Vergangenheit durch seine Leistungen beim Marine Corps der USA einen ehrenvollen Namen. Außerdem war er als Ausbilder für das Überlebenstraining von FOXHOUND verantwortlich. McDonnell Miller steht Solid mit Hinweisen zu offensiven und defensiven Taktiken zur Seite.

JIM HOUSEMAN

Er ist der Verteidigungsminister der Vereinigten Staaten von Amerika. Von dem Airborne Warning and Control System (AWACS) seiner fliegenden Befehlszentrale aus steuert er die gesamte Operation.

Die bösen Jungs

LIQUID SNAKE

Liquid Snake ist der Hauptverursacher der Revolte auf Shadow Moses Island und Drahtzieher des Terroraktes. Sein äußeres Erscheinungsbild ist dem von Solid Snake zum Verwechseln ähnlich. Er beherrscht nicht nur sieben Sprachen fließend, sondern verfügt auch über vorzügliche Kampffähigkeiten. Liquid ist in Großbritannien aufgewachsen und hat bereits als Jugendlicher – in der Obhut der SAS – sein exzellentes Kampftalent entdeckt und eingesetzt. Außerdem nahm er als Mitglied einer Eliteeinheit an der Operation Wüstensturm teil, um im Golfkrieg mobile SCUD-Raketenstellungen zu zerstören. Während dieses Einsatzes wurde er gefangen genommen und entwickelte eine unglaubliche Resistenz gegenüber unwirtlichen Witterungen. Nach den Sansibar-Unruhen trat er FOXHOUND bei, wo er bald durch seine Kampfleistungen Anerkennung erfuhr. Was jedoch seinen plötzlichen Sinneswandel verursacht hat, vermag keiner zu sagen. Hat die Namens- und Erscheinungsähnlichkeit mit Solid Snake etwas zu bedeuten? Sicher ist nur, dass Liquid Snake die Welt mit Atomwaffen bedroht und anscheinend auch gewillt ist, sie einzusetzen.

REVOLVER OCELOT

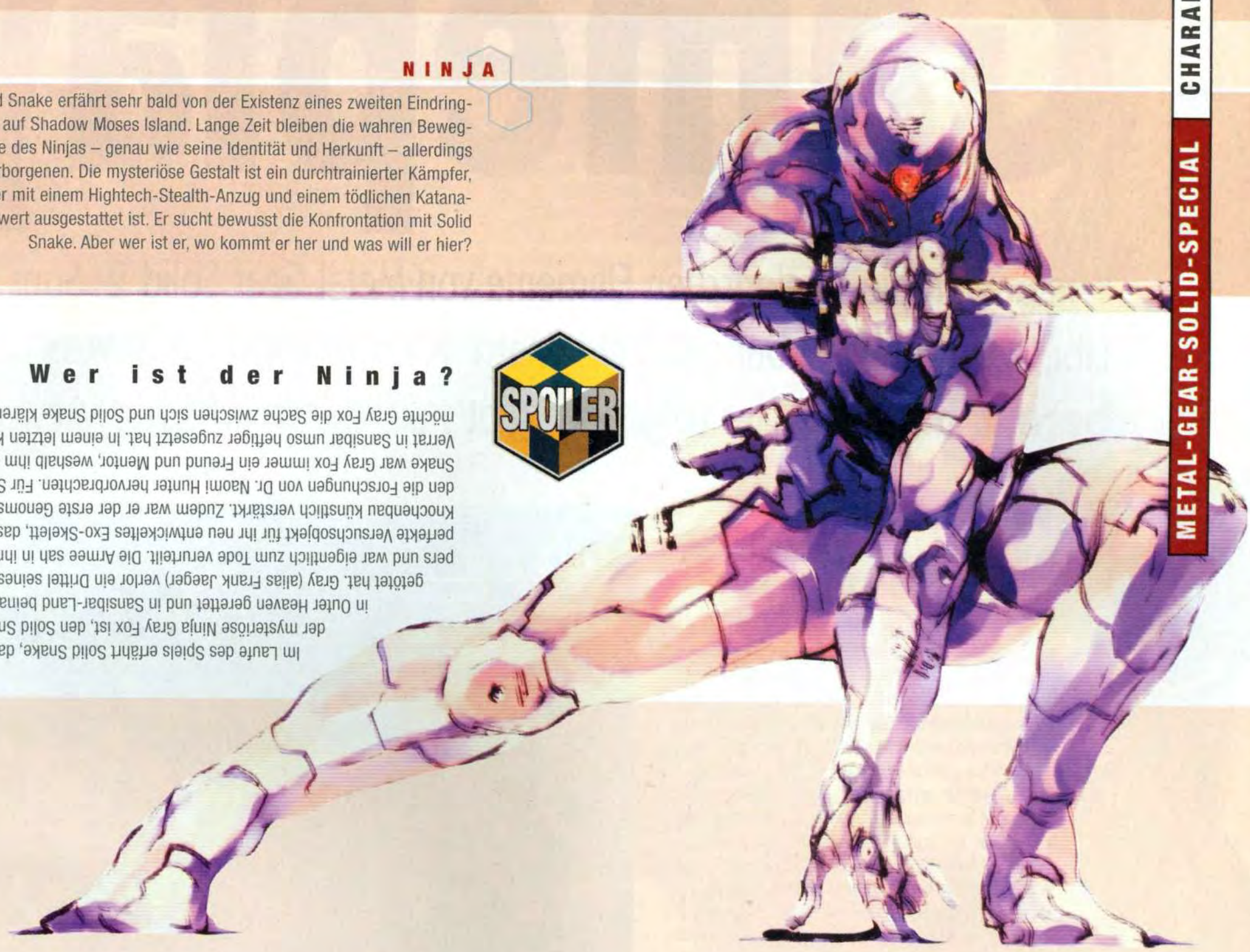
Wie der Name schon erahnen lässt, ist Revolver Ocelot ein ausgezeichneter Schütze. Außerdem ist er der Verhörexperte von FOXHOUND. Allerdings stützt er sich bei seiner Arbeit auf eine Vielzahl sadistischer Foltertechniken, die er sich während seiner Zeit bei der russischen Spetsnaz angeeignet hat. Der gebürtige Russe trat nach dem Zusammenbruch der Sowjetunion der Sturmpartei der russischen Polizei bei. Nachdem er sich beim SVR, dem Nachfolgedienst des KGB, schlecht integrieren konnte, wurde er von der Eliteeinheit FOXHOUND rekrutiert. In ihm hat Solid Snake auf jeden Fall einen sehr gefährlichen Gegner gefunden.

BIG BOSS

Big Boss hatte sich, bevor er der Leiter der Eliteeinheit FOXHOUND wurde, in zahlreichen Kriegen überall auf der Welt als Soldat und Söldner einen Namen gemacht. Er galt als der „legendäre Super-Soldat" oder als „Soldat des 20. Jahrhunderts". Während er nach außen hin die offizielle und angesehene Leitung über FOXHOUND hatte, nutzte er die finanziellen und menschlichen Ressourcen, um seinen eigenen Söldnerstaat im Herzen Afrikas zu errichten. Outer Heaven war jedoch durch das Wirken von Solid Snake dem Untergang geweiht. Big Boss' zweiter Versuch, die Weltherrschaft durch die Errichtung von Sansibar an sich zu reißen, wurde ebenfalls von Solid Snake vereitelt. Dieses Mal bedeutete es aber den Tod für den legendären Kämpfer. Seine sterblichen Überreste befinden sich in der Obhut der amerikanischen Regierung.

NINJA

Solid Snake erfährt sehr bald von der Existenz eines zweiten Eindringlings auf Shadow Moses Island. Lange Zeit bleiben die wahren Beweggründe des Ninjas – genau wie seine Identität und Herkunft – allerdings im Verborgenen. Die mysteriöse Gestalt ist ein durchtrainierter Kämpfer, der mit einem Hightech-Stealth-Anzug und einem tödlichen Katana-Schwert ausgestattet ist. Er sucht bewusst die Konfrontation mit Solid Snake. Aber wer ist er, wo kommt er her und was will er hier?



Wer ist der Ninja?

SPOILER

Im Laufe des Spiels erfährt Solid Snake, dass der mysteriöse Ninja Gray Fox ist, den Solid Snake in Outer Heaven gerettet und in Sansibar-Land beinahe getötet hat. Gray (alias Frank Jaeger) verlor ein Drittel seines Körpers und war eigentlich zum Tode verurteilt. Die Armee sah in ihm das perfekte Versuchsobjekt für ihr neu entwickeltes Exo-Skelett, das den Knochenbau künstlich verstärkt. Zudem war er der erste Genomsoldat, den die Forschungen von Dr. Naomi Hunter hervorbrachten. Für Solid Snake war Gray Fox immer ein Freund und Mentor, weshalb ihm sein Verrat in Sansibar umso heftiger zugesetzt hat. In einem letzten Kampf möchte Gray Fox die Sache zwischen sich und Solid Snake klären.

VULCAN RAVEN

Dieser muskelbepackte Hüne besitzt übernatürliche Fähigkeiten, die noch aus seinen Zeiten als Schamane seines Volkes herrühren. Er ist in der Lage, extremer Kälte standzuhalten, was ihm auf Shadow Moses Island im Kampf gegen Solid Snake sehr zugute kommt.

DECOY OCTOPUS

Über diese Person ist nur sehr wenig bekannt. Decoy Octopus verfügt über die Fähigkeit, jede Person bis ins kleinste Detail zu imitieren. In der Vergangenheit war er lange Zeit für die CIA tätig, bis er seinen Platz bei FOXHOUND fand. Welche der Figuren wird wohl von ihm imitiert?

SNIPER WOLF

Sniper Wolf hat ihr Scharfschützen-Handwerk in Indien von einem Anhänger der Gurkha-Krieger aus Nepal erlernt. Sie wurde ein Mitglied von FOXHOUND, nachdem Big Boss in Indien von ihr erfuhr. Außerdem hat sie ein Faible für Wölfe, die sie als Rudelmitglied akzeptieren. Auch sie stellt für Solid Snake eine echte Gefahr dar.

PSYCHO MANTIS

Dieser unheimliche Artgenosse hat sehr früh von seinen Fähigkeiten erfahren und Gebrauch gemacht. Er war lange Zeit für den KGB tätig. Nach dem Zusammenbruch von Russland siedelte er in die USA aus und fuhr beim FBI mit seiner übersinnlichen Arbeit fort. Als Mitglied von FOXHOUND ist er für den Terrorakt auf Shadow Moses Island wichtig, da er die Genomsoldaten unter seiner Kontrolle hat. Oder beeinflusst er vielleicht sogar Solid Snake oder Meryl?

Gameplay

Wie passen die spielerischen Elemente von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty in die Umgebung des Originals? **Was ist neu und was bereits bekannt?** Im Folgenden gibt's die ausführliche Analyse.

AUS DEM ORIGINAL

Vor fünf Jahren wurde der Grundstein für die überragende Spielbarkeit von *The Twin Snakes* gelegt.

Als *Metal Gear Solid* 1999 auf der PlayStation erschien, war neben der Präsentation die Spielbarkeit ein wesentlicher Grund für den unheimlichen Erfolg. *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* stützt sich grundlegend auf die spielerischen Elemente des Originals und ist somit hervorragend spielbar. Bewegungsabläufe wie zum Beispiel das Laufen, das In-die-Hocke-Gehen und Kriechen sowie das Kämpfen wurden 1:1 übernommen. Die optische Darstellung wurde natürlich angepasst und so sehen die Animationen von Solid Snake wesentlich besser aus als im Original. Weiterhin waren Gameplay-Elemente wie die Möglichkeit, sich an eine Wand zu pressen, Grundlage für das später hinzugekommene Spähen. Hatte man sich im Vorgänger einem Gegner von hinten genähert, so konnte man ihn kurzerhand in den Schwitzkasten nehmen und ihn so erledigen. Allerdings verschwand der Soldat nach kurzer Zeit und hinterließ keinerlei Spuren. Dieses Element wurde im Nachfolger durch die Möglichkeit, die Körper wegzuschleifen oder in Spinden zu verstauen, konsequent weiterentwickelt. Ebenfalls aus dem Original bekannt ist das Klopfen, um eine Patrouille abzulenken, oder das Benutzen von Aufzügen und Leitern. Die beiden Special-Events des Spiels – Abseilen am Communication Tower und die Folter-Szene – waren in dieser Form schon in *Metal Gear Solid* enthalten.

FESTE DRUFF Geheimagenten müssen auch mal kräftig hinlangen, wenn es nötig ist. Snakes Schlag- und Trittkombinationen sind zwar nicht vielfältig, aber effektiv.

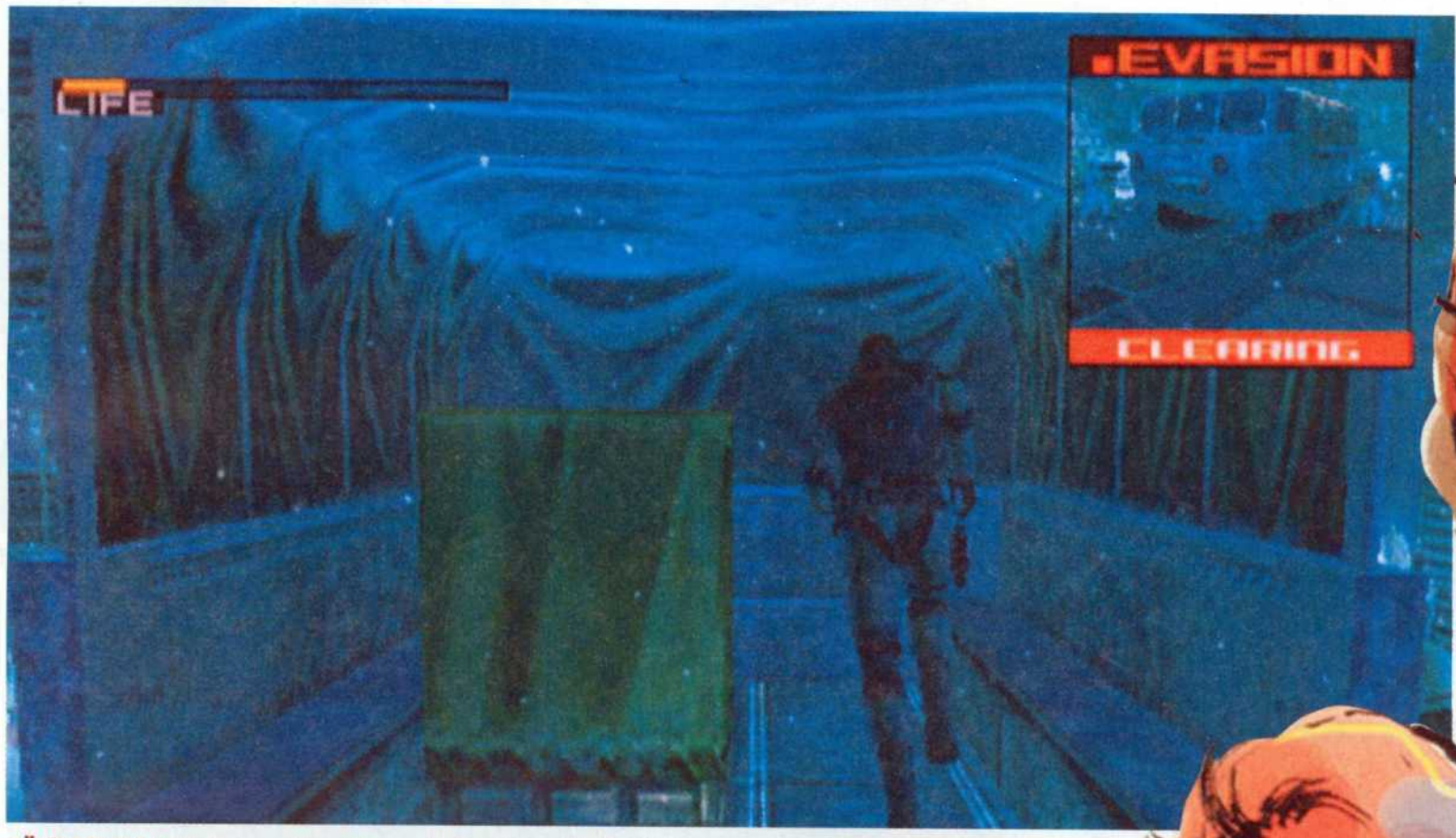
GEMEINHEIT Jemandem von hinten an die Gurgel zu gehen, ist nicht gerade die feine englische Art.

WER DA? Das Klopfen ist eine gute Möglichkeit, um Soldaten heranzulocken und sie dann zu überwältigen. Dies solltet ihr euch möglichst oft zu Nutze machen.

AUS DEM NACHFOLGER

In *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* wurde die Spielbarkeit in vielen Bereichen konsequent weiterentwickelt.

Drei lange Jahre mussten Fans des Stealth-Meisters Solid Snake auf die heiß ersehnte Fortsetzung warten. 2002 war es dann endlich so weit und Videospieler rund um den Globus konnten erneut die Jagd auf einen neuen *Metal Gear*-Kampfroboter eröffnen. Dabei wurde der erwartungsvollen Spielgemeinde unter anderem eine grafisch gehörig aufgebohrte Weiterführung der Schleich-Thematik präsentiert. Im spielerischen Bereich haben die Entwickler zudem die bereits vorhandenen Elemente auf den nächsten Level gebracht. So war es dem Spieler nun möglich, die Körper der überwältigten Soldaten wegzuschleppen. Falls man die ohnmächtige Wache einfach liegen ließ, war die Gefahr sehr groß, dass ein Kollege über den Bewusstlosen stolpern und daraufhin Alarm auslösen würde. Besonders cool war die Variante, das Opfer in einem Spind zu verstecken. Kam es trotz aller Vorsicht zum Alarm, konnte man sich selbst ebenfalls in einem solchen Schrank vorübergehend unsichtbar machen. Eine weitere Neuerung im spielerischen Sektor war die Fähigkeit, eine Waffe in der Ego-Perspektive zu ziehen und abzufeuern. Im Vorgänger war diese Sichtweise nur für das genauere Inspizieren der Umgebung vorgesehen. Außerdem konnten sowohl Solid Snake als auch Raiden einen Hechtsprung ausführen. Wurde man entdeckt, konnte man mithilfe dieses Manövers den Gegner schnell zu Boden schicken. Bis sich der Soldat dann wieder erholt hatte, war genug Zeit, um zu flüchten. Auch das Clearing während des Evasion-Modus – der zweiten Alarmstufe – brachte frischen Wind ins Spiel, da hier die patrouillierenden Soldaten besonders intensiv nach Solid bzw. Raiden suchten.



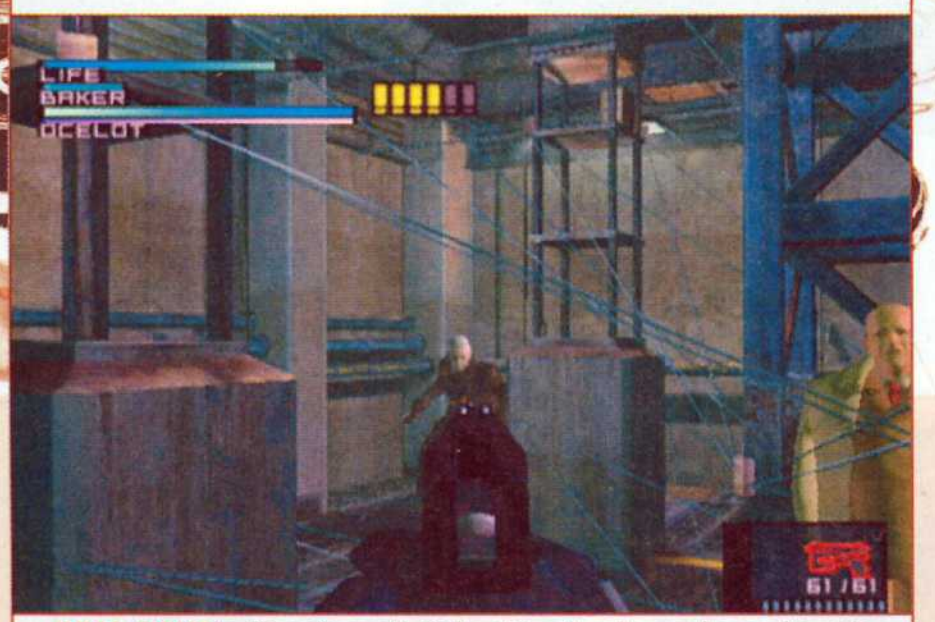
SÄUBERUNG Bei der zweiten Alarmstufe gehen die Soldaten manchmal besonders gründlich auf die Suche nach euch.

ALLE NEUNE Diese Aktion ist eigentlich nicht für diesen Zweck gedacht, tut aber dennoch auch hier gute Dienste.

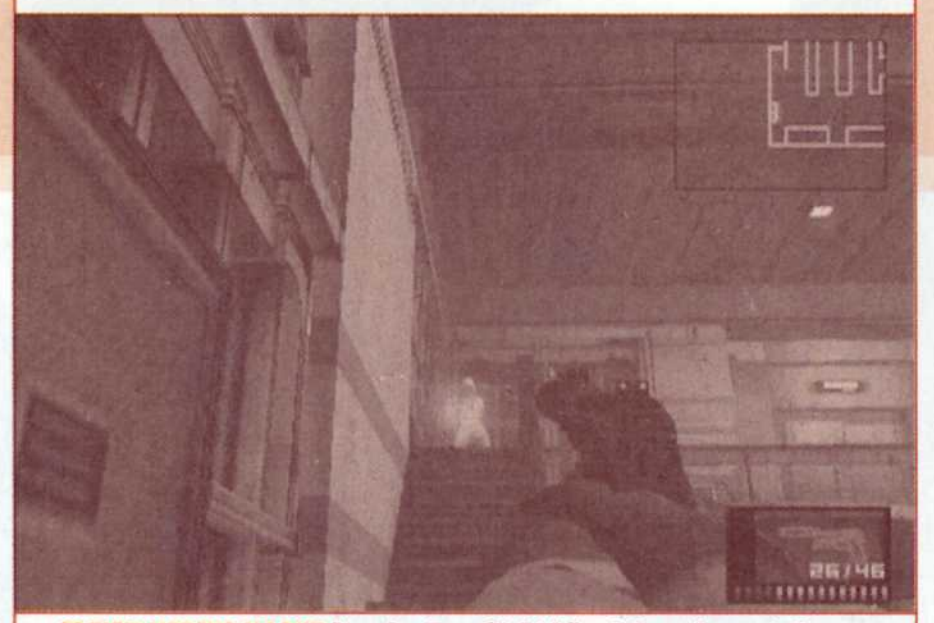
IN SCHACH HALTEN UND ANGRIFF AUS DER EGO-PERSPEKTIVE

Der Wechsel von der isometrischen Perspektive in die Ego-Ansicht war im Original nur dazu da, um sich ausführlich in den Räumen umzusehen. Im Remake von *Metal Gear Solid* kann diese Sichtweise auch dazu verwendet werden, um einen Soldaten mit einer Waffe in Schach zu halten. Dazu muss man eine Pistole oder ein Gewehr ausgewählt haben und in der Ego-Perspektive den A-Knopf gedrückt halten. Nun richtet man die Bleispritze auf einen Gegner. Dabei kann man sich auch gleich seine Hundemarke besorgen. Dazu zielt man entweder auf seinen Kopf oder auf seine Weichteile und schon beginnt er sich zu schütteln – sieht urkomisch aus –, bis das begehrte Sammelobjekt auf den Boden fällt. Auf diese Weise ist es zudem möglich – ungeachtet des Höhenunterschiedes – Gegner auszuschalten und so den Weg freizumachen. Wenn man den Kopf des Feindes unter Beschuss nimmt, ist der Effekt sofort sichtbar. Hat man es auf den Körper abgesehen, so braucht man entweder mehrere Treffer oder es dauert einige Zeit, bis der Soldat schlafend zusammenbricht – je nach Waffenart. Der Laser-Pointer ist dabei eine sehr gute Zielhilfe, genau wie die automatische Zielerfassung.

HAB DICH Solange dieser Typ die Flossen oben hat, passiert ihm nix. In seinem eigenen Interesse sollte das auch so bleiben.



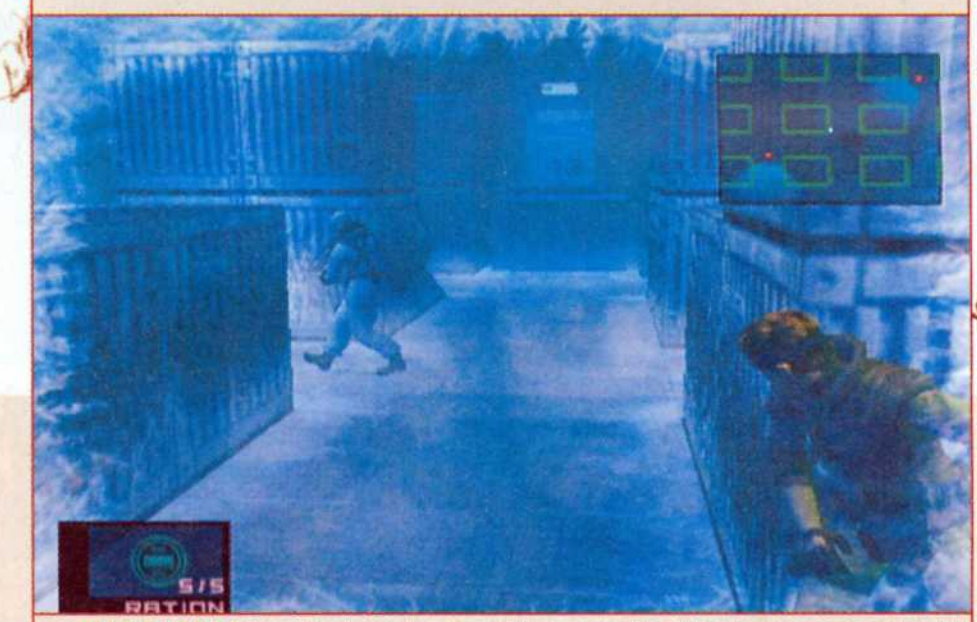
BOSS-FIGHT In Kämpfen mit dicken Brocken kann dieser Angriff sehr nützlich sein. So habt ihr stets alles bestens im Blick.



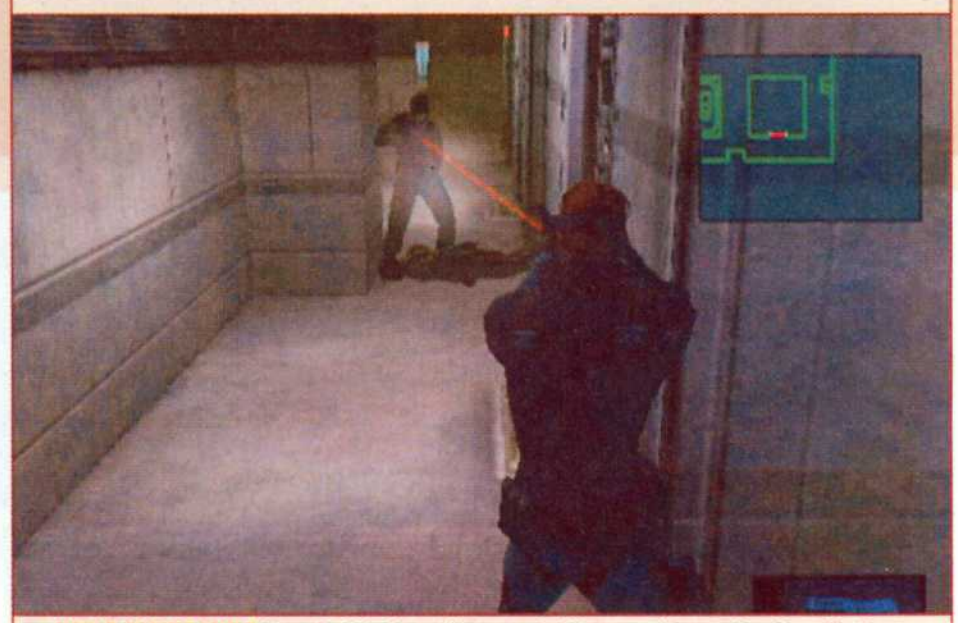
GLEICH WIRD'S NACHT Aus der Ego-Sicht könnt ihr sehr gezielt die Körperteile eurer Gegner unter Beschuss nehmen.

SPÄHEN UND ANGRIFF AUS DEM VERSTECK

Im Original war es lediglich möglich, sich an eine Wand zu pressen. Bei *The Twin Snakes* wurde die aus *Metal Gear Solid 2* bekannte Weiterführung eingesetzt, um Gänge zu beobachten. Wenn ihr euch an eine Wand gelehnt habt, könnt ihr euch durch Drücken der L-Taste nach links lehnen – für die rechte Seite benutzt man die R-Taste. Hat man auf diese Art und Weise einen Gegner ausgemacht, so kann man ihn auch gleich schnell und lautlos ausschalten. Hierzu ist es nötig, Solid Snake mit einer Waffe auszurüsten. Dazu presst man sich wieder an die Wand und lehnt sich mit der Schultertaste hervor. Wenn man nun den A-Knopf drückt, schnellt man hervor und hält die Waffe im Anschlag. Gebt nun einen Schuss ab und verschwindet gleich wieder in der Deckung. Die automatische Zielerfassung sorgt dafür, dass der Schuss nicht danebengeht.



ALLES KLAR? Durch einen kurzen Blick um die Ecke kann man schnell die Situation einschätzen, um anschließend anzugreifen.



WIE? WAS? WO? Der Soldat weiß gar nicht, wer ihn getroffen hat, so schnell ist Solid wieder hinter der Ecke verschwunden.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

WEB_00.1

KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Metal Gear Solid® The Twin Snakes ™ ©1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan.

LEG_00.2

NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

LICENSED BY Nintendo

INFO_00.3

NINTENDO GAMECUBE

SYST._004

16+

www.pegi.info

KONAMI

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Metal Gear Solid® The Twin Snakes™ ©1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan.

NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

LICENSED BY Nintendo

16+ www.pegi.info

KONAMI

HANGELN UND VORSPRÜNGE ERKLIMMEN

Ein beliebtes und vollkommen neues spielerisches Element aus dem zweiten Teil der *Metal Gear Solid*-Reihe findet auch in *MGS: The Twin Snakes* Anwendung: das Hangeln. Leider kommt dieses Feature in der Umgebung von *Metal Gear Solid* etwas zu kurz. An manchen Stellen lässt sich aber auf diese Weise ein gutes Stück Weg abkürzen. Um den Grip-Level zu erhöhen, haltet ihr euch an einem Vorsprung fest und drückt gleichzeitig die L- und R-Taste. Solid Snake fängt an, Klimmzüge zu machen, und erhöht so seinen Grip-Level. Außerdem kann Solid Snake nun durch eine elegante Bewegung, ein Item einsammeln, das sich auf einer hüfthohen Kiste befindet – dies war im Original nicht möglich.

UNÜBERSEHBAR An diesen Gegenstand wäre Solid Snake im Original noch nicht herangekommen. In The Twin Snakes kein Problem!

ABKÜRZUNG An dieser Stelle kann man ein gutes Stück abkürzen. Einfach übers Geländer springen und loslassen …

KÖRPER WEGZIEHEN, AUSSCHÜTTELN UND IN SPINDEN VERSTECKEN

Kenner des 1999 erschienenen Originals können sich noch daran erinnern, was passierte, wenn man einen Gegner ausgeschaltet hatte. Der überwältigte Soldat begann zu blinken und verschwand einfach. Ganz so leicht ist es in *MGS: The Twin Snakes* nicht mehr. Hat man einen Feind von hinten ausgeknockt, bleibt sein Körper nun, für die anderen Soldaten sichtbar, liegen. Allerdings kann Solid Snake den Bewusstlosen packen und wegziehen, um so seine Spuren zu verwischen. Dies geschieht, indem man sich über den Gegner stellt und den A-Knopf betätigt. Alle Soldaten haben zudem etwas Nützliches dabei. Um an die Munition oder an eine Gesundheits-Ration zu kommen, muss man den entsprechenden Knopf mehrmals drücken. Die Bewegung sieht zwar etwas seltsam aus, führt aber zum gewünschten Ergebnis. Möchte man einen überwältigten Feind ganz verschwinden lassen, so kann man ihn in einen der vielen Spinde, die neu ins Spiel integriert wurden, stecken. Vorsicht aber beim späteren Öffnen – der Schrankinhalt fällt euch dann nämlich entgegen.

AUFRÄUMEN Solid Snake hat eine gute Kinderstube: Er räumt stets alle Soldaten aus dem Weg. So werden sie nicht entdeckt.

BESETZT Falls kein Spind in der Nähe ist, müssen andere Stauräume herhalten. Hauptsache der Feind muss nicht auf Toilette.

REIN DA! Na, da haben wir ja den richtigen Ort gefunden, damit dieser Gegner seinen Rausch ausschlafen kann. Gute Nacht!

Waffen und Ausrüstung

Hier findet ihr **eine Auflistung** der gängigsten Waffen und Gegenstände, die man benutzen muss.

Waffen

Handfeuerwaffen

M9

Eine modifizierte Beretta M-9, die Betäubungspfeile als Munition verwendet. Je nach Trefferzone tritt die Wirkung unterschiedlich ein. Volltreffer am Kopf, in den Genitalien oder in Herznähe lähmen das Opfer sofort. Diese Waffe konnte im Original nicht verwendet werden.

SOCOM

Diese halbautomatische Handfeuerwaffe kann nachträglich durch einen Schalldämpfer modifiziert werden. Jedes Magazin hat zwölf Patronen des Kalibers 45 ACP (Automatic Colt Pistol). Aufgrund ihrer Präzision und Zuverlässigkeit ist die Waffe gut für verdeckte Einsätze.

Gewehre

PSG1

Von Heckler & Koch entwickelt, ist dieses Scharfschützengewehr eines der besten. Es ist perfekt, um entfernte Gegner auszuschalten. Am besten sollte es in Kombination mit einem Beruhigungsmittel verwendet werden, damit man besser zielen kann.

FA-MAS

Das aus Frankreich stammende, halbautomatische Sturmgewehr eignet sich besonders gut für den Einsatz gegen mehrere Gegner. Als Munition werden Magazine mit je 25 Patronen, Kaliber 5.56 mm verwendet. Da diese Waffe nicht schallgedämpft ist, sollte der Gebrauch überlegt sein.

PSG1-T

Im Grunde ist dieses Gewehr mit dem PSG1 baugleich. Es verwendet zusätzlich jedoch einen Schalldämpfer und benutzt Betäubungspfeile als Munition, wodurch es erheblich mehr Einsatzmöglichkeiten bietet. Die Handhabung ist dieselbe wie beim „großen Bruder".

Schwere Geschütze

STINGER

Mit diesem mächtigen Raketenwerfer lassen sich Boden-Luft-Raketen abfeuern. Die Raketen verfolgen dabei automatisch vorher festgelegte Wärmequellen. Sehr nützlich im Kampf gegen große Maschinen.

NIKITA

Diese Waffe feuert fernlenkbare Raketen ab, die der Spieler selbst zum Ziel dirigieren kann. Jede Rakete hat für kurze Zeit Treibstoff zur Verfügung. Ihr verfolgt den Weg der zielsuchenden Rakete aus der Ego-Sicht.

Granaten und Sprengsätze

DÜPPELGRANATE

Wird vorwiegend zur temporären Störung elektronischer Geräte wie Kameras oder Selbstschussanlagen verwendet. Allerdings wird auch das eigene Radar für die Dauer der Wirkung nutzlos. Eine unverzichtbare Waffe im Kampf gegen die Terroristen.

HANDGRANATE

Diese Waffe ist mit Vorsicht zu genießen. Zieht man den Stift ab, bleiben nur fünf Sekunden bis zur Detonation. Durch die Dauer des Tastendrucks nimmt außerdem die Wurfweite zu, wodurch ein flexibler Einsatz möglich wird. Die beste Wirkung erzielt man beim Einsatz gegen eine Gruppe von Terroristen.

PHOSPHORGRANATE

Diese Granate setzt Gegner durch einen sehr lauten Knall und einen Lichtblitz für wenige Sekunden außer Gefecht. Allerdings wird dadurch der Alarm ausgelöst, wodurch der Einsatz sehr gut überlegt sein sollte. Die Phosphorgranate fügt keinen körperlichen Schaden zu.

C4

Nach Platzierung des Plastiksprengstoffs wird die Ladung per Fernzünder zur Explosion gebracht. Wird im Spiel relativ oft benutzt. Kann auch als taktische Mine missbraucht werden. Die Zündung sollte allerdings nicht in unmittelbarer Nähe vorgenommen werden.

CLAYMORE-MINE

Diese Waffe wird auf dem Boden angebracht und detoniert, sobald sich etwas dem Frontsensor nähert. Aufzuspüren ist die Mine nur mit einem Minendetektor oder dem Infrarotsichtgerät. Sie ist sehr gut geeignet gegen Feinde, deren Bewegungen man voraussehen kann.

Ausrüstung

Heilung

VERBAND

Ein sehr nützliches Utensil, um Blutungen zu stoppen. Nimmt die Energie sehr stark ab, beginnen die Verletzungen nämlich zu bluten und Soldaten können eure Blutspur erkennen und verfolgen.

RATION

Standardrationen, wie sie das Militär auch verwendet, werden zur Wiederherstellung der Gesundheit benutzt. Als aktiver Gegenstand ausgewählt, können sie gefrieren, falls man sich zu lange an kalten Orten aufhält.

Ablenkung

MAGAZIN

Wird das Magazin in eine bestimmte Richtung geworfen, zieht es durch das entstehende Geräusch die Aufmerksamkeit der Soldaten auf sich. So lockt ihr Gegner geschickt in einen Hinterhalt.

BUCH

Ein Schriftstück, das Soldaten von ihrer Arbeit abhält. Während sich der Soldat über die sehr hübschen Darstellungen amüsiert, kann man ungesehen an der Patrouille vorbeischleichen. Clever!

Sonstiges

SCHLÜSSELKARTE

Wird benötigt, um Zugang zu allen Bereichen der Anlage zu bekommen. Ist in unterschiedliche Sicherheitsstufen unterteilt.

KARTON

Ist in mehreren Varianten aufzufinden und kann als Versteck vor Soldaten verwendet werden. Sehr praktisch!

FERNGLAS

Das Fernglas ist ein unverzichtbares Utensil, um äußerst weitläufige Umgebungen zu inspizieren.

NACHTSICHTGERÄT

Ermöglicht die Orientierung in vollkommener Dunkelheit. Auch in Kombination mit dem PSG1 und dem PSG1-T verwendbar.

INFRAROTSICHTGERÄT

Dieses Hilfsmittel kann Wärmequellen ausmachen. Dazu gehören nicht nur Soldaten und Claymore-Minen, sondern auch Laserschranken.

DIGITALKAMERA

Ermöglicht das Schießen von Fotos während des Spiels, die dann unter der Rubrik Special betrachtet werden können.

GASMASKE

Sollte in Räumen benutzt werden, die mit giftigem Gas erfüllt sind. Dadurch hält der Sauerstoff-Vorrat wesentlich länger.

MINENDETEKTOR

Dieser ist unverzichtbar, um Claymore-Minen auszumachen, unterliegt aber denselben Störungen wie das Radar.

ZIGARETTEN

Allgemein sehr gesundheitsschädlich, aber vor Erhalt des Infrarotsichtgeräts nützlich, um Laserbarrieren auszumachen.

PENTAZEM

Sie dienen als „Ruhigmacher" vor dem Einsatz beider Scharfschützengewehre. So erhöht ihr die Treffgenauigkeit.

GEWALTIG Mit der SOCOM heizt Snake einem Feind ein.

VORSICHT Snake ist nicht der Einzige, der über ein Sniper-Gewehr verfügt.

ORIGINAL VS REMAKE

Lest hier, was sich im **Vergleich zur PSone** alles getan hat.

Kenner der *Metal Gear Solid*-Serie haben sich mit Sicherheit gefreut zu hören, dass der GameCube mit einem Remake des PSone-Krachers aus dem Jahr 1999 beliefert wird. Ausschlaggebend für diese hohe Erwartungshaltung war vor allem die Tatsache, dass die Geschichte um Shadow Moses Island als die bisher beste gilt, die in einem *Metal Gear*-Titel Verwendung fand. Was dem Spieler sofort ins Auge sticht, ist die stark verbesserte Grafik in *The Twin Snakes*. Die Charaktermodelle wurden mit einer deutlich höheren Polygonanzahl, feineren Texturen, tollen Animationen und netten Details deutlich verbessert. Auch Solid Snake macht eine sehr gute Figur und hat ein gewinnbringendes Facelifting hinter sich. Die Umgebungen wurden zwar grafisch in ein modernes Erscheinungsbild gebracht, zeigen aber an manchen Stellen Schwächen in Form von verwaschenen Texturen. Diese kleinen Patzer fallen jedoch angesichts der allgemeinen grafischen Generalüberholung kaum ins Gewicht. Man kann mit Recht behaupten, dass man in *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* die besten In-Game-Cut-Scenes zu Gesicht bekommt, die jemals erstellt wurden. Was Ryuhei Kitamura da auf die Beine gestellt hat, ist überragend. Geniale Kameraeinstellungen gehen mit gnadenlos cooler Action und *Matrix*-ähnlichen Slow-Motion-Effekten Hand in Hand. Schon allein wegen der genialen

ORIGINAL

REMAKE

UNVERÄNDERT Die Kommunikation via Codec ist in der Neuauflage in optischer Hinsicht und in Sachen Bedienung gleich geblieben.

ORIGINAL

REMAKE

ZWEITE ALARMSTUFE Während der Evasion-Phase legten die Soldaten im Original weniger Genauigkeit an den Tag als im Remake.

SAMMELWAHN Wem die Stealth-Action noch nicht genug ist, der kann auf die Jagd nach Hundemarken gehen. Das gab es nicht im Original!

WEGRATIONALISIERT Leider haben es die VR-Missions nicht mehr in die Neuauflage geschafft. Ein kleiner Wermutstropfen.

Zwischensequenzen, die auch an Länge deutlich zugelegt haben, lohnt sich beinahe der Kauf des Titels. Genauso augenscheinlich wie die grafische Verbesserung ist die im Vergleich zum Vorgänger ausgeklügeltere künstliche Intelligenz der Gegner. Die Soldaten verfolgen mit größerer Hartnäckigkeit eure Spur und nehmen sogar einen Raum besonders unter die Lupe, sofern sie Solid Snake darin vermuten. Dieser so genannte Clearing-Modus während der zweiten Alarmstufe sorgt sehr oft für einen erhöhten Adrenalinspiegel beim Zocken, da die Soldaten meist in unmittelbarer Nähe von Solid Snake nach ihm suchen.

ÜBERNAHME MIT SINN

Wer beim Original erst das Agentendasein etwas üben wollte, konnte dies in den VR-Missions tun, die dem Spieler in einer virtuellen Umgebung die grundlegende Steuerung vermittelt haben. Diese Übungsmissionen sind im Remake leider dem Rotstift zum Opfer gefallen. Stattdessen hat man das aus dem zweiten Teil bekannte Dog-Tag-System eingeführt: Jeder Soldat hat seine persönliche Hundemarke, die eigentlich seiner Identifikation dient. Solid kann allerdings jeden Gegner – mit ein bisschen Waffengewalt – davon überzeugen, sie ihm auszuhändigen. Gleich geblieben ist die geniale englische Sprachausgabe. Die Dialoge wurden von denselben Sprechern des Originals neu aufgenommen und mit deutschen Untertiteln versehen. Auch die Gestaltung des Codec-Kommunikations-Systems hat man 1:1 übernommen. Alles in allem bietet *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* genügend Verbesserungen, dass selbst für Kenner des Originals eine Kaufempfehlung ausgesprochen werden kann.

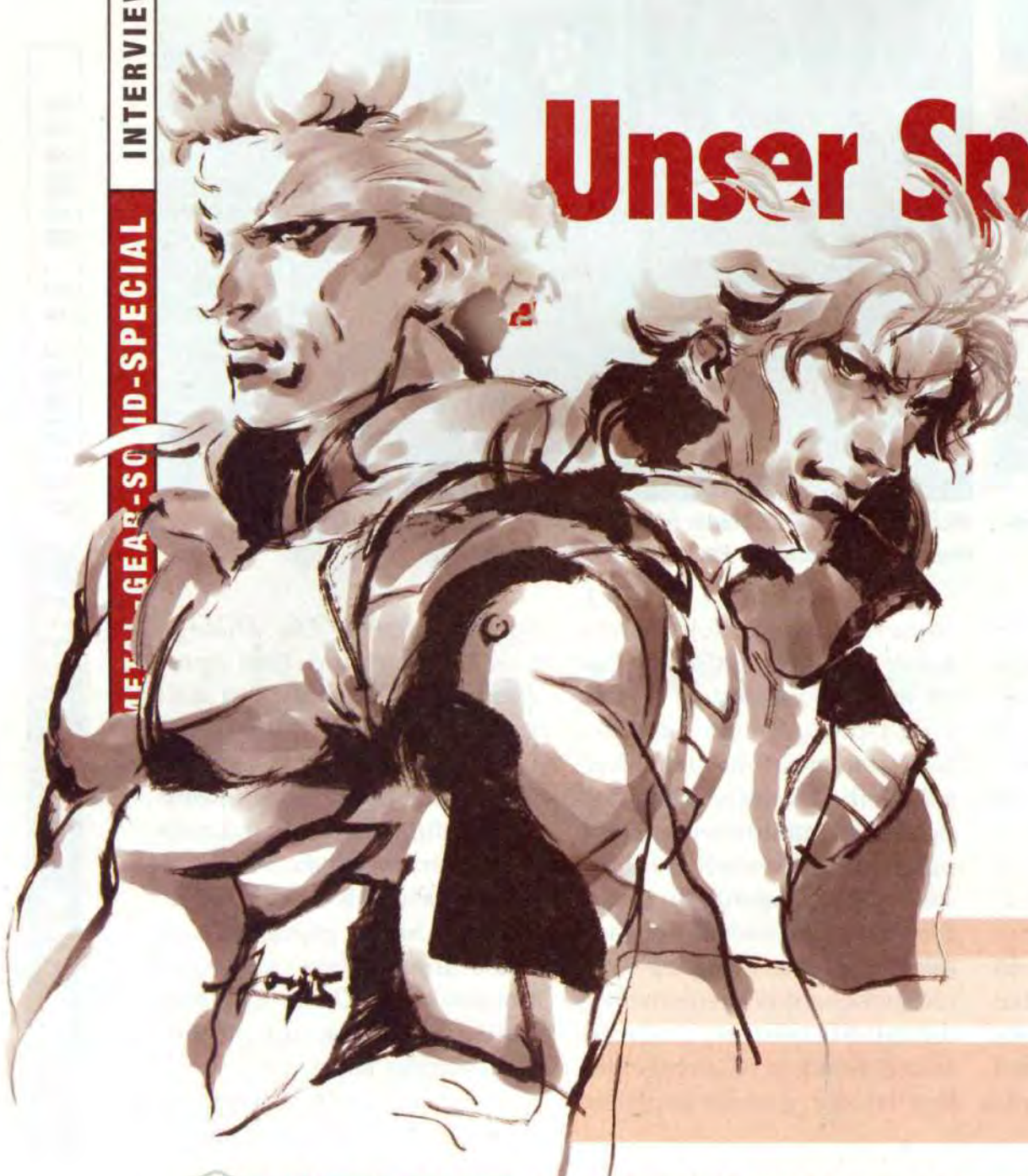
UDO CRNJAK

ORIGINAL REMAKE

FACELIFTING Solid Snake hat sich wohl die vergangenen Jahre als Dauergast in einer Schönheitsfarm vergnügt. Im Remake ist er hübsch wie nie.

ORIGINAL REMAKE

ANSEHNLICH Bei der Betrachtung des Intros kann man sehr gut erkennen, dass sämtliche Cut-Scenes deutlich hübscher und neu geschnitten sind.



Unser Spiel ist absolut hochwertig!"

Sind die Entwickler vollkommen zufrieden? Wir haben bei Scott Dolph von Konami und Denis Dyack von Silicon Knights **genauer nachgefragt!**

DER PRÄSIDENT DER ENTWICKLERSCHMIEDE SILICON KNIGHTS, DENIS DYACK, GIBT EINIGE GEHEIMNISSE PREIS:

Die Entwickler von The Twin Snakes waren bereits mit dem Horrorspiel Eternal Darkness erfolgreich. Lest, wie sie dazu kamen, Solid Snake auf den GameCube zu bringen.

N-ZONE: Wie kam es zur Zusammenarbeit zwischen Silicon Knights und Konami?
DENIS DYACK: Eigentlich kam der Stein ins Rollen, direkt nachdem wir die Entwicklung von *Eternal Darkness* abgeschlossen hatten. Ich flog damals nach Japan, um Nintendo in Kyoto einen Besuch abzustatten. Zuvor hatte ich mich noch mit Shigeru Myamoto und Satoru Iwata zum Lunch verabredet. Während unseres Treffens fragte Herr Iwata plötzlich, ob ich daran interessiert sei, ein *Metal Gear Solid*-Spiel für den GameCube zu entwickeln. Erst kürzlich hätte er sich mit Konamis *Metal Gear*-Schöpfer über diese Möglichkeit unterhalten. Sein Vorschlag stieß bei Hideo Kojima auf reges Interesse, allerdings arbeite sein Team derzeit noch an der Entwicklung von *Metal Gear Solid* 3. Und Myamotos Meinung nach seien wir für diesen Job prädestiniert. Dass wir dieses Angebot liebend gerne angenommen haben, versteht sich von selbst.

N-ZONE: Glauben Sie, dass *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* selbst für Kenner des PlayStation-Originals interessant ist?
DENIS DYACK: Selbstverständlich, keine Frage. Unserer Meinung nach unterscheidet sich das Spiel in puncto Gameplay, Design, Sound und Zwischensequenzen wesentlich vom Original und ist technisch erheblich ausgereifter. Spieler, die erstmals in Snakes Universum eintauchen, werden fasziniert sein. Fans hingegen dürfen *Metal Gear Solid* nun völlig neu erleben, ohne eine Verfälschung des Originals befürchten zu müssen.

N-ZONE: Die Cutscenes bergen offensichtlich einige *Matrix*-Elemente und sehen einfach fantastisch aus. Würden Sie uns darüber bitte noch ein bisschen mehr erzählen?
DENIS DYACK: Für die Zwischensequenzen zeichnet Ryuhei Kitamura, ein berühmter japanischer Filmregisseur, verantwortlich. Sein Talent bewies er mit Filmen wie *Sky High*, *Alive* oder *Versus*. Anhand dieser Filme wird der Stil von *MGS* von ganz alleine ersichtlich. Seine Visionen erschaffen zusammen mit Kojimas Know-how eine völlig neue Filmkunst, ohne die Original-Story in irgendeiner Weise zu ändern. Manchmal vergisst man sogar fast, dass die Sequenzen nicht einfach nur abgespielt, sondern komplett in Echtzeit berechnet werden.

N-ZONE: Inwieweit nutzt *Metal Gear Solid* das Leistungsvermögen des Cubes?
DENIS DYACK: Das absolute Limit haben wir ganz sicher nicht ausgeschöpft. Während der Entwicklungsphase gewannen wir außerdem zusätzliche Erkenntnisse, welche die Leistung des Cubes noch optimieren. Allerdings sind wir fest davon überzeugt, dass der Inhalt eines Spiels ausschlaggebend und die Technik eher zweitrangig ist.

N-ZONE: Haben Sie in *The Twin Snakes* auch durch *Eternal Darkness* gewonnene Erkenntnisse genutzt?
DENIS DYACK: Bei der Entwicklung von *Eternal Darkness* haben wir einiges gelernt. Sowohl technische als auch inhaltliche Bausteine kamen uns bei *MGS* zugute. Gewissenhaften Spielern werden sicher Ähnlichkeiten auffallen – und obendrein werden sie auch

SUPER OPTIK **Viele Situationen überraschen mit perfekter Umsetzung.**

auf einige Easteregg von Silicon Knights, Nintendo oder auch Konami stoßen.

N-ZONE: Wie eng arbeiteten Sie mit Shigeru Myamoto und Hideo Kojima zusammen?
Denis Dyack: Sie waren beide maßgeblich an der Entwicklung beteiligt. Ohne sie wäre das Projekt gar nicht zustande gekommen. Wir hielten gemeinsam etliche Meetings ab und führten zahllose Diskussionen über das Spiel. Die Zusammenarbeit klappte großartig und wir hoffen, dass dies auch in Zukunft so sein wird.

N-ZONE: Wie empfanden Sie die Zusammenarbeit mit Konami?
DENIS DYACK: Es funktionierte hervorragend und bedeutete für uns gleichzeitig einen Lernprozess. Trotz der enormen Distanz zwischen den beiden Entwicklerteams (14 Zeitzonen!) klappte die Koordination einwandfrei. Wir schufen ein qualitativ derart hochwertiges Produkt, dass wir uns der Begeisterung von Spielern absolut sicher sein können. Konami zählt zu den weltweit besten Entwicklungsstudios. Die Möglichkeit, mit Konami zu arbeiten und Ideen auszutauschen, war aufschlussreich für uns und wird auch unsere zukünftigen Projekte beeinflussen.

N-ZONE: Sind Sie mit *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* vollends zufrieden oder vermissen Sie irgendetwas, das Sie gerne noch integriert hätten?
DENIS DYACK: Die Entwicklung eines Spiels ist im Grunde niemals wirklich abgeschlossen. Du willst ständig noch etwas ergänzen, aber eigentlich übertraf das fertige Produkt unsere Erwartungen bei weitem. Durch die Zusammenarbeit wurden Elemente in einer Weise vereint, die wir zuvor nie für möglich gehalten hätten. Mit dem Ergebnis sind wir äußerst zufrieden und den Spielern wird es sicher genauso gehen.

N-ZONE: Haben Sie jemals darüber nachgedacht, die Story in irgend einer Weise zu ändern?
Denis Dyack: Nein, nicht wirklich. Wir wollten dadurch das Flair des Originals beibehalten. Wenn wir mit Änderungen an der Story oder Ähnlichem angefangen hätten, wäre es günstiger gewesen, ein vollkommen neues, einmaliges Spiel zu kreieren. Das haben wir erst für unsere nächste Zusammenarbeit geplant.

SCOTT DOLPH, HIDEO KOJIMAS RECHTE HAND, MELDETE SICH AUF UNSERE BITTE HIN EBENFALLS ZU WORT.

Neben Hideo Kojima selbst weiß vor allem ein Mann über Metal Gear Solid Bescheid: Scott Dolph. Er kennt Hideo Kojima und seine Spiele so gut wie kein anderer.

N-ZONE: *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* bietet die gleichen spielerischen Elemente wie *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* auf der PlayStation 2. Hatten Sie irgendwelche Probleme, diese Gameplay-Teile an das Umfeld von *Metal Gear Solid* anzupassen?
SCOTT DOLPH: Ja, die hatten wir tatsächlich. Zum Beispiel mussten wir das Leveldesign etwas abändern, damit Solid Snake auch an Geländern entlanghangeln kann. Aber auch die Integration der Betäubungspistole machte uns einige Schwierigkeiten. So kann Snake Meryl versehentlich mit dieser Waffe treffen, wenn sie ihn durch die Basis führt.

N-ZONE: Fanden Sie es aufregend, an einem *Metal Gear Solid*-Spiel zu arbeiten?
SCOTT DOLPH: Das Wissen, dass so viele Fans einem *Metal Gear Solid*-Spiel entgegenfiebern, sorgt für eine Menge Druck. Allerdings ist das Testspielen des Titels während der Entwicklungsphase sehr spaßig. Besonders wenn die gegnerischen Soldaten total wirre Sachen machen, bevor die künstliche Intelligenz der Einheiten von den Entwicklern richtig eingestellt wurde.

FILMSEQUENZEN Der japanischen Regisseur Kitamura ist großartig.

N-ZONE: Wie eng war die Zusammenarbeit mit den Original-Entwicklern?
SCOTT DOLPH: Die Polygon-Demo-Sequenzen, z.B. die Zwischensequenzen, wurden komplett vom *Metal Gear Solid*-Team erstellt. Mitarbeiter aus Japan haben sogar einige Monate in Kanada verbracht, um noch enger mit Silicon Knights zusammenarbeiten zu können.

N-ZONE: Hatten Sie denn genügend Freiraum bei der Entwicklung-Phase von *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*?
SCOTT DOLPH: Da *The Twin Snakes* das Remake eines bereits existierenden *Metal Gear*-Spieles ist, hatten wir bei der Entwicklung wenig Freiraum. Es sollte am Ende ja *Metal Gear Solid*, gepaart mit all den spielerischen Elementen aus *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, herauskommen. Wir haben aber viele kleine Dinge hinzugefügt, die nicht im Original vorkamen.

N-ZONE: Leider wird die im Vorfeld geplante Verbindungsmöglichkeit zwischen dem GBA und dem GC bei *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* nicht umgesetzt. Wieso haben Sie so entschieden?
SCOTT DOLPH: Das war – einfach gesagt – eine Entscheidung, die aus zeitlichen Gründen gefällt wurde. Wenn wir mehr Zeit gehabt hätten, wäre das Connectivity-Feature noch mit dabei.

N-ZONE: Planen Sie jetzt, da die GC-GBA-Verbindung nicht mehr dabei ist, vielleicht andere Elemente ins Spiel zu integrieren?
SCOTT DOLPH: Hierzu kann ich leider nichts sagen.

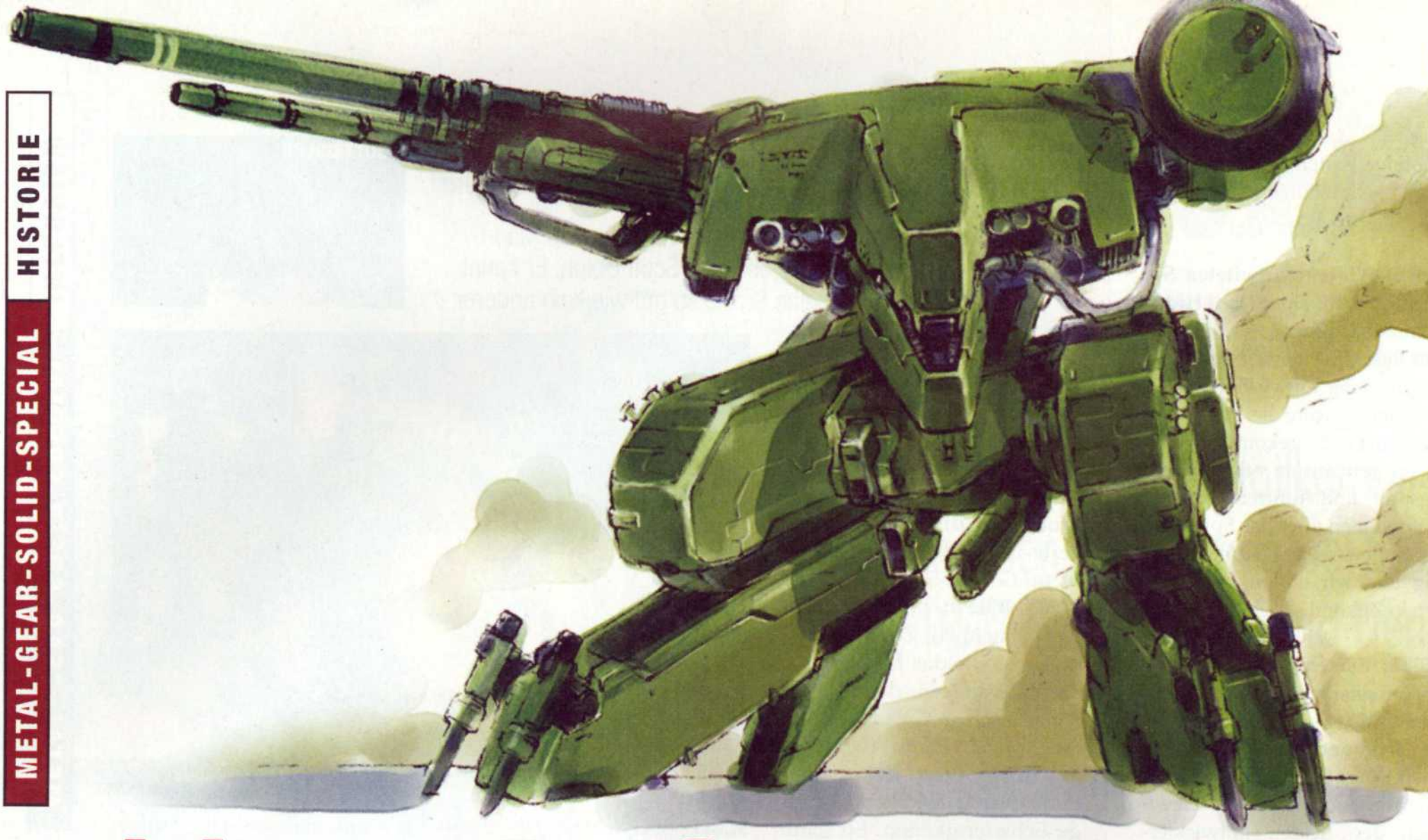
N-ZONE: Denken Sie, dass der GameCube mehr Spiele von der Art eines *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* braucht? Viele Menschen denken ja immer noch, dass der GC eine Kiddy-Konsole ist.
SCOTT DOLPH: Ja, wir denken in der Tat, dass es mehr Spiele geben sollte, die ausschließlich für ein erwachsenes Publikum konzipiert sind. Dies würde dem GameCube dazu verhelfen, zu einer Konsole für jedermann zu werden.

N-ZONE: Wird die fertige europäische Version des Spiels vollständig synchronisiert und lokalisiert sein, so wie das PSone-Original? Die Synchronisation war ja leider nicht so gelungen. Oder bekommen wir es mit Untertiteln zu tun?
SCOTT DOLPH: *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* wird in der europäischen Version eine englische Sprachausgabe haben und mit mehrsprachigen Untertiteln unterlegt sein.

N-ZONE: Die E3-Demoversion befand sich in einem ziemlich frühen Stadium. Konnten Sie alle Mängel beseitigen?
SCOTT DOLPH: Absolut! Diese Demo war wirklich in einem sehr, sehr frühen Stadium zu sehen. Das finale Produkt wird diese Ungereimtheiten definitiv nicht mehr haben.

N-ZONE: Vielen Dank!

„Wenn wir mehr Zeit gehabt hätten, wäre das Connectivity-Feature noch mit dabei."



Metal Gear Solid Historie

Werft einen Blick auf unsere Historie, um zu sehen, welche Teile bisher erschienen sind.

Konami kann bis heute auf zahlreiche Teile und Umsetzungen der *Metal Gear Solid*-Serie zurückblicken. Seinen Einstand feierte das neue und innovative Schleich-Spielsystem auf dem Nintendo Entertainment System und dem MSX-Computer, es war zugleich der Grund für eine schnell wachsende Fangemeinde um den Titel. Waren die ersten *Metal Gear*-Spiele noch qualitativer Durchschnitt, gelang spätestens mit der Veröffentlichung der PlayStation-Fassung der spielerische Durchbruch. Wie haben für euch alle Teile kurz vorgestellt und geben einen kompletten Überblick.

METAL GEAR
MSX/NES | 1987

Vor 17 Jahren begann Solid Snakes Karriere auf dem MSX-Computer und kurze Zeit später wurde das Spiel für das NES umgesetzt. Schon im ersten Teil zieht ihr als Elitesoldat Solid Snake alleine in den Kampf, um die geheime Waffe Metal Gear, in den Händen von Oberbösewicht Big Boss, zu zerstören und den Weltfrieden zu erhalten. Erstmals in einem Actionspiel ist taktisches Vorgehen oberstes Gebot. Wer wild drauflosballert, bekommt meist vorzeitig den „Game Over"-Bildschirm zu sehen.

ENTDECKT Jetzt hilft nur noch Waffengewalt, um die Gegner auszuschalten.

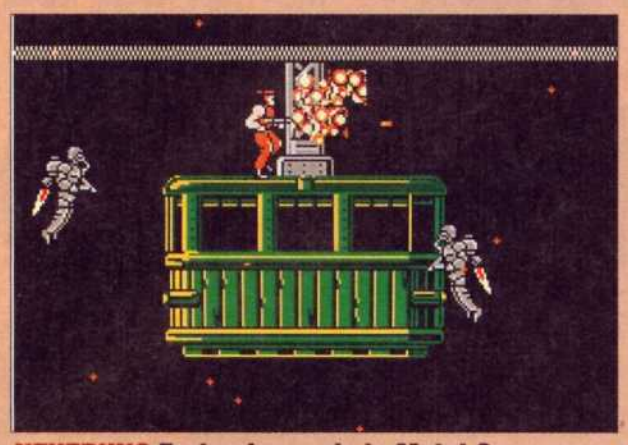
METAL GEAR 2: SOLID SNAKE
MSX | 1990

Der zweite Teil auf dem MSX ist – trotz der Metal-Gear-Thematik – nicht identisch mit der NES-Fassung (*Metal Gear Solid 2: Snake's Revenge*). Unter Fans gilt dieser Teil als wahre Fortsetzung der Serie. Die Grafik wird verbessert und gelungene Neuerungen bzw. spätere Markenzeichen wie Solids Radar stehen dem Spieler erstmals zur Verfügung. Das Gameplay erfährt eine konsequente Weiterentwicklung und der Fokus liegt im Unterschied zu *Metal Gear 2: Snake's Revenge* auf dem NES weiterhin auf „Schleichen statt Schießen".

TRADITIONELL ... ist im zweiten Teil für den MSX wieder Schleichen und Tarnen angesagt.

METAL GEAR 2: SNAKE'S REVENGE
NES | 1990

Erneut zieht Solid in den Kampfeinsatz, diesmal aber gegen einen Terroristen namens Higharolla Kockamamie, der im Besitz eines neuen Metal-Gear-Modells ist. Im Unterschied zu *Metal Gear* (NES) weicht *Snake's Revenge* leider vom traditionellen Stealth-Gameplay und der Geschichte um die Foxhound-Organisation ab. Wesentlich mehr Action und erstmals auch eine seitliche Perspektive führen zu Unmut unter allen *Metal Gear*-Fans. Obwohl kein schlechter Titel, gilt *Snake's Revenge* gilt als schwächster Teil der Serie.



NEUERUNG Erstmals wurde in Metal Gear auf dem NES seitwärts gescrollt.

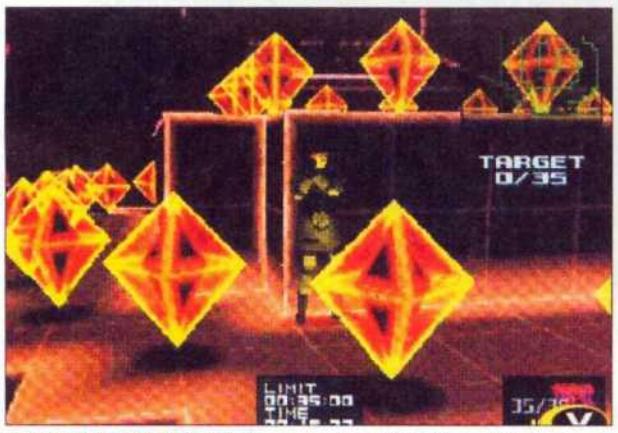
METAL GEAR SOLID
PS | 1999

Neun Jahre müssen Fans der *Metal Gear*-Serie auf einen neuen Teil warten, der für Sonys PlayStation erscheint. Der Sprung in die 32-Bit-Ära verleiht der Reihe seinen eigentlichen Glanz. *Metal Gear Solid* greift das altbewährte Gameplay auf, führt erstmals eine Ego-Perspektive ein und garniert es mit einer bombastischen Präsentation. Zum ersten Mal verschmelzen Videospiel und Film derart überzeugend. Der Plot um Big Boss und die Foxhound-Organisation gilt als eine der spannendsten Erzählungen, die man in Videospielen je erlebt hat. Grandios!

FAST UNSICHTBAR Solids einzige Chance gegen zahlenmäßig überlegene Gegner: das Verstecken!

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS
PS | 1999

In den USA unter dem Namen *VR Missions* veröffentlicht, bieten die Special Missions kein richtiges Sequel zur *Metal Gear Solid*-Reihe, sondern eine zusätzliche Herausforderung in über 300 Trainingsmissionen, die auf dem ursprünglichen Spiel basieren und sich der Verbesserung im Umgang mit Waffen und Gegenständen widmen. Besonderes Feature ist der Ninja-Modus, in dem der Spieler in die Rolle des mysteriösen Charakters inklusive aller seiner Bewegungen aus *Metal Gear Solid* schlüpfen darf.



VIRTUAL REALITY Die Special Missions bieten leider nur Trainingsmissionen, keine neue Story.

METAL GEAR SOLID
GBC | 2000

In Europa unter dem Titel der PSone-Version veröffentlicht, erscheint die tragbare Adaption in Japan unter dem Namen *Metal Gear Ghost Babel*. Trotz gleichen Namens hat Konami ein eigenständiges Spiel geschaffen. Erneut ist es Snakes Aufgabe, eine verbesserte Variante von Metal Gear ausfindig zu machen und zu vernichten. Ungeachtet der technischen Einschränkungen des Game Boy Color behält man das traditionelle Stealth-Gameplay bei und schafft eine grandiose Handheld-Version.

FAMOUS Selbst auf dem kleinen Game-Boy-Display kommt die Atmosphäre gut rüber.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
PS2 | 2002

Eine terroristische Organisation hat die atomare Superwaffe Metal Gear Ray gestohlen und ruft somit Solid Snake erneut auf den Plan. Das bewährte Gameplay wird beibehalten und unter anderem mit der Möglichkeit, jederzeit aus der Ego-Perspektive eine Waffe abzufeuern, weiter verfeinert. Die geniale, filmartige Präsentation, atemberaubende Lichteffekte und eine spannende Story machen aus *Metal Gear 2: Sons of Liberty* einen würdigen Nachfolger und zeitlosen Klassiker.

AUGENWEIDE Die wunderschöne Grafik unterstützt die einzigartige Atmosphäre.

METAL GEAR SOLID: 2 SUBSTANCE
PS2/Xbox | 2003

Metal Gear Solid 2: Substance ist – ähnlich wie die Special Missions – für die PSone kein direkter Nachfolger, sondern enthält zusätzliches Material. Alternative Missionen, die so genannten Snake Tales, welche interessante Hintergrundinformationen über Solid Snake verbergen, und die aus der PSone-Variante bekannten VR-Missionen sorgen für Abwechslung. Sogar auf einem Skateboard dürfen bekannte Umgebungen unsicher gemacht werden. Außerdem enthält der Titel den kompletten zweiten Teil für die PS2.

ABWECHSLUNGSREICH In über 300 Missionen stellt ihr euer Agenten-Können unter Beweis.

Das große Metal-Gear-Solid-Gewinnspiel

Ob *Metal Gear Solid*-Fan oder nicht, unser geniales Gewinnspiel solltet ihr euch auf gar keinen Fall entgehen lassen. In Kooperation mit Konami präsentieren wir euch nämlich ein paar wirklich fette Preise! Wer sich diese einmalige Gelegenheit nicht nutzt, ist selber schuld!

1. PREIS

DER PROTAGONIST IN LEBENSGRÖSSE: SOLID-SNAKE-FIGUR

Fehlt eurer Bude noch das gewisse Etwas? Wie wär's mit einer absolut megageilen Deko, die nicht jeder hat? Nicht nur *Metal Gear Solid*-Fans werden euch um dieses Schmuckstück beneiden. Die Videospiel-Legende sieht dem Original zum Verwechseln ähnlich und ist exakt 1,82 m hoch.

2. BIS 4. PREIS

JE EIN ÜBERRASCHUNGSPAKET,
BESTEHEND AUS ZWÖLF KONAMI-SPIELEN

5. BIS 7. PREIS

JE EINE METAL-GEAR-SOLID-BOX
(CA. 65X40X10 CM GROSS)

Um zu gewinnen, müsst ihr an unserem großen *Metal Gear Solid*-Quiz teilnehmen. Dazu schickt ihr uns eine SMS mit dem Inhalt „NZ 31" an die 81114. Anschließend bekommt ihr fünf Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf euer Handy geschickt (beispielsweise „Auf welcher Insel spielt *The Twin Snakes*?" a) Monkey Island, b) Shadow Moses Island, c) Yoshi's Island). Anschließend schickt ihr eine SMS mit dem Inhalt „NZ 31 x" an die 81114 (das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung, z. B. „NZ 31 b"). Wer alle fünf Fragen richtig beantworten kann, nimmt automatisch an unserer Verlosung teil! Viel Erfolg!

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Teilnahmeschluss ist der
21. April 2004

N-ZONE

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 21. April.